

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* TERINTEGRASI PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



Oleh:

DINA SANTIKA

1107622181

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelara Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*
Terintegrasi Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran
Keterampilan Menulis Siswa Kelas III SD

Nama Mahasiswa : Dina Santika

NIM : 1107622181

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 5 Agustus 2026

Pembimbing I

Prof. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd.
NIP. 196708211993032004

Pembimbing II

Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd.
NIP. 196509281994022001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab) ¹		13 - 08 - 2026
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab) ²		13 - 08 - 2026
Yofita Sari, M.Pd. (Ketua Penguji) ³		11 - 08 - 2026
Anggit Aruwiyantoko, M.Pd. (Anggota) ⁴		12 - 08 - 2026
Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd. (Anggota) ⁵		12 - 08 - 2026

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

² Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

³ Ketua Penguji

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERINTEGRASI PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS

SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

(2026)

Dina Santika

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis siswa kelas III sekolah dasar, khususnya dalam menyusun kalimat secara runtut dan bermakna. Pembelajaran menulis masih didominasi penggunaan buku teks sehingga kurang membantu siswa dalam mengembangkan ide dan menyusun kalimat secara tepat. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan persentase sebesar 80,64% pada indikator yang berkaitan dengan kesulitan siswa dalam memahami dan menyusun kalimat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran keterampilan menulis yang perlu mendapatkan solusi melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang terintegrasi dengan pendekatan komunikatif serta mengetahui kelayakannya untuk pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III, siswa kelas III SDN Kebon Manggis 01, serta validator yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara guru, wawancara siswa, dan kuesioner siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respons pengguna, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,07% dari ahli materi, 94,64% dari ahli media, dan 90,00% dari ahli bahasa dengan rata-rata 91,90% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil uji pengguna memperoleh persentase 95,83% pada *one to one evaluation*, 97,91% pada *small group evaluation*, dan 99,55% pada *field test evaluation*, dengan rata-rata 97,76% yang juga berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* terintegrasi pendekatan komunikatif dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Flashcard*, Keterampilan Menulis.

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED FLASHCARD
MEDIA INTEGRATED WITH THE COMMUNICATIVE APPROACH FOR
TEACHING WRITING SKILLS TO THIRD-GRADE ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS
(2026)**

Dina Santika

ABSTRACT

This study was motivated by the low writing skills of third-grade elementary school students, particularly in organizing sentences coherently and meaningfully. Writing instruction was still predominantly based on textbooks, which provided limited support for students in developing ideas and constructing sentences appropriately. The needs analysis indicated a percentage of 80.64% on indicators related to students' difficulties in understanding and constructing sentences. This condition indicates difficulties in writing instruction that require an appropriate solution through the use of instructional media. This study aimed to develop Augmented Reality (AR)-based flashcard media integrated with a communicative approach and to determine its feasibility for teaching writing skills to third-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included a third-grade teacher, third-grade students of SDN Kebon Manggis 01, and validators comprising a material expert, a media expert, and a language expert. The needs analysis was conducted through teacher interviews, student interviews, and student questionnaires. Data were collected using expert validation sheets and user response questionnaires, while the data were analyzed using descriptive qualitative and descriptive quantitative techniques with percentage calculations. The validation results showed feasibility scores of 91.07% from the material expert, 94.64% from the media expert, and 90.00% from the language expert, with an overall average of 91.90%, which was categorized as highly feasible. The user evaluation results obtained scores of 95.83% in the one-to-one evaluation, 97.91% in the small-group evaluation, and 99.55% in the field-test evaluation, with an overall average of 97.76%, which was also categorized as highly feasible. Based on these findings, the Augmented Reality-based flashcard media integrated with the communicative approach was considered highly feasible for use as instructional media to support the writing skills of third-grade elementary school students.

Keywords: *Augmented Reality, Flashcards, Writing Skills.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dina Santika
No. Registrasi : 1107622181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terintegrasi Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari 2026 sampai dengan Juli 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain, bukan hasil jiplakan karya tulis orang lain, serta bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



CAOX104372764

(Dina Santika)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Santika
NIM : 1107622181
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : dinasann22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Pendetektan
Komunikatif untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Agustus 2026

Penulis

(Dina Santika)
nama dan tanda tangan

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيرُ

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung, sebaik-baik pemimpin, dan sebaik-baik penolong.”

“Pada akhirnya, bukan seberapa cepat kita melangkah, melainkan seberapa teguh kita memilih untuk terus berjalan.”



LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, dan kemudahan dalam setiap proses yang telah dilalui. Setiap perjalanan memiliki ceritanya sendiri, ada langkah yang terasa ringan, ada pula hari-hari yang dipenuhi lelah dan keraguan. Namun, di balik setiap langkah selalu ada doa, dukungan, dan orang-orang baik yang membuat peneliti mampu bertahan hingga sampai pada titik ini. Atas izin dan pertolongan-Nya, berbagai hal yang tidak selalu mudah dapat dilewati satu per satu. Setiap perjuangan dan pencapaian yang telah dilalui tentu tidak terlepas dari kehendak dan kasih sayang-Nya.

1. Tempat pulang yang selalu menjadi alasan untuk terus melangkah. Mama Oom Komariah dan Bapak Rohandi, terima kasih untuk setiap doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang tidak pernah kurang. Terima kasih karena selalu percaya, bahkan ketika peneliti sempat meragukan diri sendiri. Semoga pencapaian ini menjadi salah satu hal yang membuat Mama dan Bapak bangga. Apa yang telah diberikan mungkin tidak akan pernah mampu terbalas, tetapi akan selalu peneliti bawa dalam setiap langkah.
2. Untuk seseorang yang hadir dengan caranya sendiri, Muhammad Iqbal Ferdiansah. Terima kasih telah hadir dan menjadi salah satu bagian berarti dalam perjalanan ini. Terima kasih untuk perhatian, waktu, cerita, dan semangat yang diberikan dengan cara sederhana, tetapi selalu berarti. Kehadiranmu selalu punya cara sendiri untuk membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita yang akan selalu peneliti ingat.
3. Dua tawa kecil yang selalu berhasil menjadi jeda di tengah lelah. Rayan dan Kinara, terima kasih telah membawa kebahagiaan dengan cara yang sederhana. Semoga kalian tumbuh dengan bahagia dan selalu dikelilingi kasih sayang. Kepada Aa Dodi dan Kakak Ekyun, terima kasih atas perhatian, dukungan, dan kehangatan yang selalu diberikan sebagai kakak terbaik.
4. Di balik terselesaikannya perjalanan akademik ini, ada ilmu dan arahan dari orang-orang yang dengan sabar membimbing. Ibu Prof. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., Ibu Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd., dan Ibu Prof. Dr. Herlina, M.Pd., terima kasih

- atas waktu, ilmu, kesabaran, arahan, dan perhatian yang telah diberikan. Setiap bimbingan menjadi bagian penting dalam proses peneliti belajar dan bertumbuh.
5. Ada pula seseorang yang hadir sejak langkah pertama di dunia perkuliahan. Nabila Chairunnisa Hadi, terima kasih telah menjadi teman sejak PKKMB hingga sampai pada titik ini, menjadi saksi dari banyak cerita, tawa, lelah, dan proses yang telah dilewati bersama. Senang pernah berjalan bersama di bagian perjalanan ini.
 6. Sebuah perjalanan tentu tidak lengkap tanpa teman-teman yang ikut berproses di dalamnya. Cindy Fidini Ilmi (Nindy), Edwita Zaulia Azhari, dan Rafi Haykal, terima kasih untuk setiap diskusi, kerja sama, lelah, tawa, dan cerita selama perjalanan ini. Semoga semuanya tetap menjadi kenangan baik ketika nanti kita berjalan di jalan masing-masing.
 7. Ada satu nama yang begitu akrab dengan cerita-cerita kecil selama perjalanan ini. Hilwa Imania Hamid, terima kasih telah menjadi teman berbagi hampir setiap saat, untuk setiap percakapan, perhatian, dan kesediaan mendengarkan. Kehadiranmu sering kali membuat hari yang berat terasa sedikit lebih ringan.
 8. Perjalanan ini juga tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang mungkin tidak selalu terlihat. Terima kasih kepada seluruh tenaga kependidikan di kampus dan pihak sekolah tempat penelitian atas bantuan, waktu, kesempatan, serta segala kemudahan yang diberikan selama proses perkuliahan dan penelitian.
 9. Dan di penghujung perjalanan ini, ada satu nama yang tidak boleh dilupakan, yaitu diri sendiri. Teruntuk Dina Santika, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Setiap lelah yang disembunyikan, setiap ragu yang berhasil dilewati, dan setiap kali ingin berhenti tetapi memilih untuk melangkah lagi. Tidak semua hal berjalan sesuai harapan, tetapi setiap langkah telah membawa peneliti sampai pada titik ini.

Pada akhirnya, perjalanan ini bukan hanya tentang sebuah tujuan yang berhasil dicapai, melainkan tentang diri yang perlahan belajar untuk kuat, sabar, menerima, dan tumbuh. Kepada diri yang pernah lelah, pernah ragu, tetapi tetap memilih berjalan, terima kasih. Ternyata, sejauh ini kamu sudah melakukan yang terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Terintegrasi Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta, Ibu Prof. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Ibu Prof. Dr. Herlina, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan pendampingan selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terima kasih juga kepada Bapak Anggit Aruwiyantoko, M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta pelayanan akademik selama peneliti menjalani masa perkuliahan.

Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada Ibu Henny Susanty Nasution, M.Pd. selaku Kepala SDN Kebon Manggis 01 yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta Ibu Putri Anggraini, S.Pd. selaku guru kelas III yang telah memberikan waktu, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian. Terima kasih juga kepada seluruh siswa kelas III SDN Kebon Manggis 01 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua, keluarga tercinta, dan sahabat-sahabat terbaik yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, semangat, dan menjadi sumber kekuatan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap perhatian, bantuan, dan kebersamaan yang diberikan memiliki arti yang berarti bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Peneliti

Dina Santika

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	10
A. Keterampilan Menulis Kalimat	10
1. Pengertian Keterampilan Menulis	10
2. Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar	11
3. Keterampilan Menyusun Kalimat.....	12
4. Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Menulis.....	13
B. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
C. Media <i>Flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	20
1. Pengertian <i>Flashcard</i>	20
2. Fungsi <i>Flashcard</i>	22
3. Manfaat <i>Flashcard</i>	23
4. Pengertian <i>Augmented Reality</i> (AR).....	24

5. Manfaat <i>Augmented Reality</i> (AR)	25
6. Keunggulan <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran Menulis.....	26
7. Pengertian <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	27
8. Manfaat <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	28
9. Karakteristik <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	29
10. Hubungan Karakteristik <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> dengan Keterampilan Menulis.....	31
11. Kelayakan dan Validitas Media sebagai Produk Pengembangan	32
D. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar	35
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	38
F. Kerangka Konsep Pengembangan.....	41
G. Rancangan Model.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Tujuan Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	46
D. Prosedur Pengembangan	47
E. Instrumen Penelitian.....	56
F. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	68
B. Nama Produk.....	90
C. Karakteristik Produk	91
D. Analisis Data	93
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	96
F. Pembahasan.....	96
G. Keterbatasan Penelitian	101
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Implikasi.....	103
C. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> dengan Keterampilan Menulis	31
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Fase B Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III	36
Tabel 2.3 Skema Pembelajaran Bab II	37
Tabel 2.4 <i>Storyboard Flashcard</i> Berbasis AR	45
Tabel 3.1 <i>Storyboard Flashcard</i> Berbasis AR	50
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa	59
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Materi	61
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Media	62
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Bahasa	63
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji <i>One to One</i> , <i>Small Group</i> , dan <i>Field Test</i>	64
Tabel 3.10 Aturan Pemberian Skor	65
Tabel 3.11 Tabel Kriteria Kelayakan Produk	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	43
Gambar 2.2 <i>Flowchart Flashcard</i> Berbasis AR.....	44
Gambar 3.1 Tahapan Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	48
Gambar 3.2 <i>Flowchart Flashcard</i> Berbasis AR.....	49
Gambar 3.3 Alur Integrasi <i>Flashcard</i> AR, Pendekatan Komunikatif, dan Keterampilan Menulis	51
Gambar 3.4 Prototipe Kemasan (box) <i>Flashcard</i> Berbasis AR.....	55
Gambar 3.5 Prototipe Tampilan Depan dan Belakang <i>Flashcard</i> Berbasis AR...	55
Gambar 3.6 Prototipe Visualisasi AR	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru Kelas.....	112
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru Kelas.....	115
Lampiran 3 Hasil Wawancara Siswa	116
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Bersama Siswa.....	119
Lampiran 5 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	120
Lampiran 6 Dokumentasi Pengerjaan Analisis Kebutuhan Siswa	121
Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Uji Materi	124
Lampiran 9 Hasil Validasi Uji Ahli Materi.....	125
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	126
Lampiran 11 Instrumen Validasi Ahli Media	127
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Uj Media	129
Lampiran 13 Hasil Validasi Uji Ahli Media	130
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 15 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	132
Lampiran 16 Surat Permohonan Validasi Ahli Uj Bahasa.....	134
Lampiran 17 Hasil Validasi Uji Ahli Bahasa.....	135
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	136
Lampiran 19 Instrumen Kuesioner Uji Coba Pengguna	137
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba <i>One to One</i>	139
Lampiran 21 Dokumentasi Uji Coba <i>Small Group Evaluation</i>	140
Lampiran 22 Dokumentasi Uji Coba <i>Field Test Evaluation</i>	141
Lampiran 23 Hasil Rekapitulasi Kuesioner <i>One to One</i>	142
Lampiran 24 Hasil Rekapitulasi Kuesioner <i>Small Group Evaluation</i>	143
Lampiran 25 Hasil Rekapitulasi Kuesioner <i>Field Test Evaluation</i>	144
Lampiran 26 Hasil Pengembangan Produk.....	146
Lampiran 27 Surat Keterangan Permohonan Izin ke Sekolah	147
Lampiran 28 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	148
Lampiran 29 Daftar Riwayat Hidup.....	149